

나는 아마추어 축구 리그 관리 서비스를 만들고 있는데, 얼마전 축구 코치로 일하고 계신 어떤 분과 함께 서비스와 관련한 하드웨어 기술 개발에 대해 이야기를 나누었다. 이 기술이 잘 발전된다면 축구 코치 또는 스카우터들의 역할을 대체하게 될 것이고 이로 인해 그들이 설자리가 줄어들 수도 있지만, 『기계와의 경쟁』에서도 언급된 바와 같이 이미 체스판의 중반을 넘어선 기술의 발전은 멈출 수 없다. 기술의 발전은 인간의 실업을 야기했지만, 인간은 기계가 할 수 없는 분야로 자신의 능력을 넓혀가면서 이러한 변화에 잘 적응해왔다. 우리가 신경써야 하는 것은 유연한 시스템의 구축이다.

나는 아마추어 축구 리그 관리 서비스를 만들고 있는데, 얼마전 축구 코치로 일하고 계신 어떤 분과 함께 서비스와 관련한 하드웨어 기술 개발에 대해 이야기를 나누었다. 우리 팀의 목표는 축구를 즐기는 모든 사람들이 프로처럼 축구를 즐길 수 있도록 하는 것이다. 이러한 목표에 따라 우리는 이 하드웨어 기술을 통해 축구를 즐기는 모든 사람들의 경기 데이터를 모으고, 이 데이터를 기반으로 선수를 분석한 뒤, 선수의 경기능력 향상을 위한 여러가지 솔루션들을 제공할 계획이다. 축구 심판으로도 10년 이상을 활동하신 그분도 이러한 이야기에 흥미를 느끼셨는지 2~30분간 얘기를 하면서 몇가지 아이디어도 주셨다. 그러나 마지막엔 이러한 기술이 개발되면 자신과 같이 축구 코칭하는 사람들이 일자리를 잃게 될 것 같다고 말씀하시면서 이 기술이 가져올 영향에 대한 이야기도 하셨다.

이 기술이 잘 발전된다면 축구 코치 또는 스카우터들의 역할을 대체하게 될 것이고 이로 인해 그들이 설자리가 줄어들 수도 있지만, 『기계와의 경쟁』에서도 언급된 바와 같이 이미 체스판의 중반을 넘어선 기술의 발전은 멈출 수 없다. 멈출 수 없는 현상의 이유로는 여러가지가 있겠지만 나의 경우에는 회사를 유지, 성장 시키기 위해서는 어쩔 수 없는 선택이다. 기술의 발전으로 일자리를 잃는 그들이 느끼는 두려움만큼 스타트업과 같은 소규모 기업들은 경쟁력을 확보하지 못하는 것에 대한 두려움이 있기 때문이라도 기술발전이 목을 메야하는 것이다.

기술의 발전은 인간의 실업을 야기했지만, 인간은 기계가 할 수 없는 분야로 자신의 능력을 넓혀가면서 이러한 변화에 잘 적응해왔다. 이에 대한 대표적인 예로 사진 기술의 발명에 따른 미술사조의 변화가 있다. 사진 기술은 기술과 예술의 첫 번째 갈등이자 현대미술의 시작이라고도 볼 수 있다. 미술은 재현으로부터 시작되었다. 있는 사물을 그대로 재현하는 것이 미술의 본 목적이었다. 사진이 등장하기전까지 미술가들은 귀족들의 초상화를 그리며 생계를 유지했지만, 사진은 1820년대 발명되어 빠르게 예술의 대용물이 되어 초상화가들을 실업자들을 만들었다.<sup>1</sup> 많은 초상화가들이 설 자리를 잃으면서 여태까지 모방을 일삼던 미술계는 예술의 과제를 사진에 대립되는 것으로 규정한다. 이때부터 예술의 목표는 모방이 아닌 무언가 다른 것을 창조하는 것이 되었다.<sup>2</sup> 이후 사진은 기술을 넘어 예술로서 자신의 지위를 확보하려는 움직임과 함께 미술과의 위치전점 경쟁을 시작한다. 이 과정에서 카메라 기술을 받아들여 순간적인 빛과 색을 포착하고자 하는 인상주의가 나오게 되었고 미술의 특성을 보존하기 위해 사진적 국면을 부정하는 방식으로 추상화가 등장했다. 현대미술의 시작이라고 할 수 있는 추상화를 기점으로 사진이 가진 '복제 가능성'을 이용한 팝아트가 등장하면서 미술, 예술은 그 의미를 무한히 확장하게 된다. 현대미술은 아름답지 않은 것 또한 포함하면서 외적인 아름다움보다 내적인 완결성을 더욱 중시하게 되었다. 사진기술의 발명으로 당대 많은 미술가들이 일자리를 잃었지만 사진과 대비되는 지점으로 자신의 위치를 다시 찾아가면서 스스로 환경에 적응한 것이다.

1. Marianne Kesting, 이영준 옮김, 『사진의 독재』, 눈빛, 1994.11, p.9

2. *Idid*, p.30

사실 지금도 여전히 사람들은 기술의 발전에 따라 그에 맞는 위치를 잘 선점하고 있다고 생각된다. 내 전공인 디자인에 대한 이야기이다. 제품이나 책, 포스터등에서만 사용되던 디자인이라는 용어가 얼마전부터는 회사의 경영이나 다른 분야에도 사용되고 있다. 디자인이라는 용어가 점점 확장되는 이유는 무엇일까?

"산업혁명 직후의 디자인은 순수미술에서 획득한 미술적 요소를 산업에 응용하는 픽토리얼 디자인(pictorial design) 이상으로는 이해되지 못하였으나, 19세기부터는 기계·기술의 발달에 따른 대량생산과 기능주의 철학에 입각한 새로운 개념의 디자인으로서 이해되기 시작하였다. 디자인은 항상 인간의 의식적인 노력으로 구체화되는 실체의 세계인 것이다."<sup>3</sup>

위의 설명과 같이 디자인은 항상 인간의 의식적인 노력으로 구체화되는 실체의 세계이다. 기계는 제한된 범위 내에서의 분석과 판단은 가능하지만 창의적으로 사고하는 능력은 인간에 비할 수 없다. 미술가들이 사진 기술에 대해 자신의 강점을 찾아간 것처럼, 사람들은 기계의 능력 밖인 창의성의 기량에 대한 수요를 늘려가고 있다. 현재 사회 여러 분야로 디자인 개념이 확장되는 모습은 바로 이러한 경향을 나타내고 있는 것이라고 생각된다.

우리가 신경써야 하는 것은 유연한 시스템의 구축이다. 『기계와의 경쟁』에서도 이렇듯 기계와 구분되는 인간의 기량을 키워나감으로써 이러한 위기를 극복해야 한다고 주장한다. 그리고 이러한 기량을 키워나감에 있어서 제도적인 혁신과 함께 교육이 중요하다고 말한다.<sup>4</sup> 이에 많은 공감을 했다. 인간은 생각보다 잘 적응해 오고 있으며, 앞으로도 잘 적응해 나갈 것이다. 그러나 덩치가 크면 움직임이 둔하듯, 교육과 제도 등 국가적 시스템은 기술의 변화에 빠르게 적응하기에는 너무 크다. 인간은 이러한 시스템에 속해 있기 때문에 변화를 따라갈 수 없는 시스템은 분명히 인간에게 불이익을 안겨주게 될 것이다. 물론 기술 발전에 따라 교육과 제도적인 변화가 일어나고 있지만, 더욱 빨라질 기술의 발전에 대비하기 위해서는 좀 더 민첩하고 유연한 시스템으로 체질 개선을 해야할 필요가 있다고 생각된다.

3. 두산백과(<http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1086152&cid=40942&categoryId=33074>)

4. 에릭 브린올프슨, 앤드루 매카피, 정지훈, 류현정, 『기계와의 경쟁』, 틱움, 2013.13